

# Découvrir visuellement les compléments à 10

**STRATÉGIES DE CALCUL**

**14 Découvrir visuellement les compléments à 10**

**CALCUL MENTAL**  
Montrer une carte à points entre 1 et 10. L'élève lève autant de doigts.

**1 Complète.**

5 doigts levés / 5 doigts baissés / 8 doigts levés / [ ] doigts baissés

6 doigts levés / [ ] doigts baissés / 7 doigts levés / [ ] doigts baissés

Il y a 10 doigts en tout sur les deux mains.

**2 Complète.**

10 points en tout / [ ] points cachés / [ ] points cachés / [ ] points cachés / [ ] points cachés / [ ] points cachés

**3 ★ À MON RYTHME**  
Combien faut-il ajouter de perles sur ce bracelet pour en avoir 10 en tout ?

Complète. Il faut ajouter \_\_\_\_\_ perles.

**4 ★★ À MON RYTHME**  
Complète le dessin pour faire 10. Puis complète l'addition.

$4 + [ ] = 10$

vingt-neuf 29

## Ressources à télécharger

[rythme-des-maths.editions-bordas.fr](http://rythme-des-maths.editions-bordas.fr)

- Cartes à points (de 1 à 10)
- Cartes à doigts de 1 à 5

## Compétences

### Repères de progression CP

- Connaître les compléments à 10.
- Identifier des quantités d'un coup d'œil.

## Matériel

- Cartes à doigts de 1 à 5.
- Cartes à points (de 1 à 10) et un cache.
- Grosses perles en couleurs.

## Introduction

Le nombre 10 est un pivot de la numération et des calculs ; il est donc très important de commencer dès le début du CP à remarquer que certaines sommes de deux nombres sont égales à 10, et à commencer à les mémoriser. Dans cette leçon, nous avons choisi de nous appuyer sur les doigts de la main et sur les cartes à 10 points pour aider les élèves à retrouver rapidement les compléments à 10 et à les mémoriser.

## Calcul mental

Monter une carte à points (entre 1 et 10) ; l'élève lève autant de doigts. Cette activité doit être menée rapidement et de façon ludique. Elle travaille la reconnaissance rapide et globale des quantités organisées jusqu'à 10.

## Déroulé de la leçon

Sur 1 séance

### PREMIÈRE PHASE

20 à 30 minutes

#### Manipulation préparatoire

##### Activité par groupes de 2

- Un élève lève quelques doigts sur chaque main ; un autre élève doit deviner combien de doigts sont baissés. Par exemple, un élève lève 6 doigts ; l'autre élève doit annoncer qu'il a 4 doigts baissés et vérifier en levant lui-même 6 doigts et en comptant ses doigts baissés.
- Renouveler plusieurs fois l'exercice, puis montrer quelques exemples collectivement.

### DEUXIÈME PHASE

20 à 30 minutes

#### Exercices d'application

Inciter les élèves à décrire ce qu'ils voient sur l'image de l'exercice 1 et leur demander de rappeler comment ils ont joué précédemment. Faire verbaliser les situations.

Dans l'exercice 2, utiliser les cartes à points de la **PLANCHE 2** et un cache. Verbaliser à nouveau les situations, par exemple : « Il y a 8 points visibles et 2 points cachés. » Les élèves peuvent utiliser leurs doigts pour trouver le nombre de points cachés ; leur rappeler : « c'est comme les doigts baissés ». Dessiner des points directement sur le fichier pour compléter à 10 ou annoncer directement la réponse.

#### Entraînement différencié

**Exercice 3 ★** : il est important de remettre la recherche de complément à 10 dans le cadre d'une situation concrète, d'un problème à résoudre. Mettre de vraies perles à disposition.

**Exercice 4 ★★** : certains élèves pourront utiliser directement l'exercice 3 pour répondre : « Il manque 6 perles, car 6 et 4 c'est pareil que 4 et 6. » C'est l'occasion pour l'enseignant de remarquer à nouveau :  $6 + 4 = 4 + 6$ .

Il ne sera pas demandé aux élèves d'apprendre par cœur tous ces résultats ; cette mémorisation se fait sur du long terme. Leur faire lire à haute voix toutes les décompositions rencontrées dans cette page.

On peut les copier dans le cahier de référence :

$$5 + 5 = 10$$

$$8 + 2 = 10$$

$$6 + 4 = 10$$

$$7 + 3 = 10$$

$$9 + 1 = 10$$

En utilisant la commutativité qui apparaît sur la page de gauche (leçon 13), on peut ajouter :

$$2 + 8 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

$$3 + 7 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

## JEUX ET REMÉDIATIONS

---

### Ateliers

Faire recopier les additions ci-dessus.

**Jeux** (avec 20 cartes à points)

Loto du 10, Memory du 10, Mistigri du 10 (voir règles des jeux à la fin du guide).

## CORRIGÉS DES EXERCICES

---

- 1 2 doigts baissés ; 4 ; 3.
- 2 2 points cachés ; 4 ; 1 ; 3 ; 5.
- 3 4 perles.
- 4 Vérifier sur le fichier de l'élève le dessin ;  $4 + 6 = 10$ .